



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan dan pembangunan rekomendasi *headphone* menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP) berbasis web antara lain adalah sebagai berikut.

a. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan cara pembacaan buku baik *online* maupun media cetak yang berkaitan dengan topik pembahasan, membaca skripsi, jurnal dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan rumusan masalah, yang membahas mengenai metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP).

b. Pengumpulan Data

Dengan mengumpulkan data spesifikasi *headphone* melalui situs-situs tertentu dan mengambil data *headphone*, salah satunya adalah www.rtings.com. Serta bertanya dengan penjual maupun *sales and marketing* retail resmi penjualan *headphone* untuk mendapatkan harga jual di pasaran.

c. Perancangan dan Pembangunan Sistem

Perancangan sistem dibangun dalam bentuk *Flow Chart Diagram*, *Data Flow Diagram*, dan *Entity Relationship Diagram*. Kemudian sistem akan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP) menggunakan *framework* (*Laravel*).

d. Uji Coba

Proses pengujian sistem dimulai dengan menjalankan sistem melalui perangkat yang terhubung dengan internet, seperti *smartphone* atau komputer. Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan metode studi lapangan, dimana masyarakat mencoba sistem dengan mengakses website untuk mendapatkan rekomendasi headphone. Teknik kuisioner yang digunakan adalah *Use Questionnaire* atau sering disebut dengan metode *usability testing*. Langkah awal *usability testing* ini adalah memberikan sejumlah *task* atau tugas yang sudah dipersiapkan sebelumnya kepada pengguna saat berinteraksi dengan sistem yang diuji. Penelitian ini mengambil sampel 38 koresponden yang pernah menggunakan aplikasi rekomendasi *headphone* berbasis web. Task yang dibagikan tersebut digunakan sebagai sarana interaksi dalam pengukuran *usability*. Masing-masing tugas akan dilakukan oleh semua responden. Setelah koresponden menyelesaikan semua, langkah, selanjutnya adalah memberikan kuesioner kepada koresponden yang berisi 30 pertanyaan yang mewakili kelima aspek *usability*. Tiap – tiap pertanyaan dari kuisioner tersebut bertujuan untuk menunjukkan tingkat *usability* menurut penerimaan user yang akan dinilai dalam skala *Likert 5* skala.

e. Evaluasi

Evaluasi sistem dilakukan dengan menganalisis kuesioner yang dihasilkan dari studi lapangan pengujian sistem. Responden akan diberikan kuisioner untuk menilai apakah aplikasi sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya. Penentuan jumlah sampel menurut Roscoe dalam Sugiyono (2010)

adalah ukuran sampel yang layak dalam suatu pengujian adalah 30 sampai 500 responden. Hasil evaluasi akan disimpulkan melalui penggunaan Skala Likert, responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu dari pilihan yang tersedia. Hasil tersebut digunakan untuk mendapatkan pengukuran dari kegunaan sistem rekomendasi *headphone* terhadap konsumen.

f. Penulisan Laporan

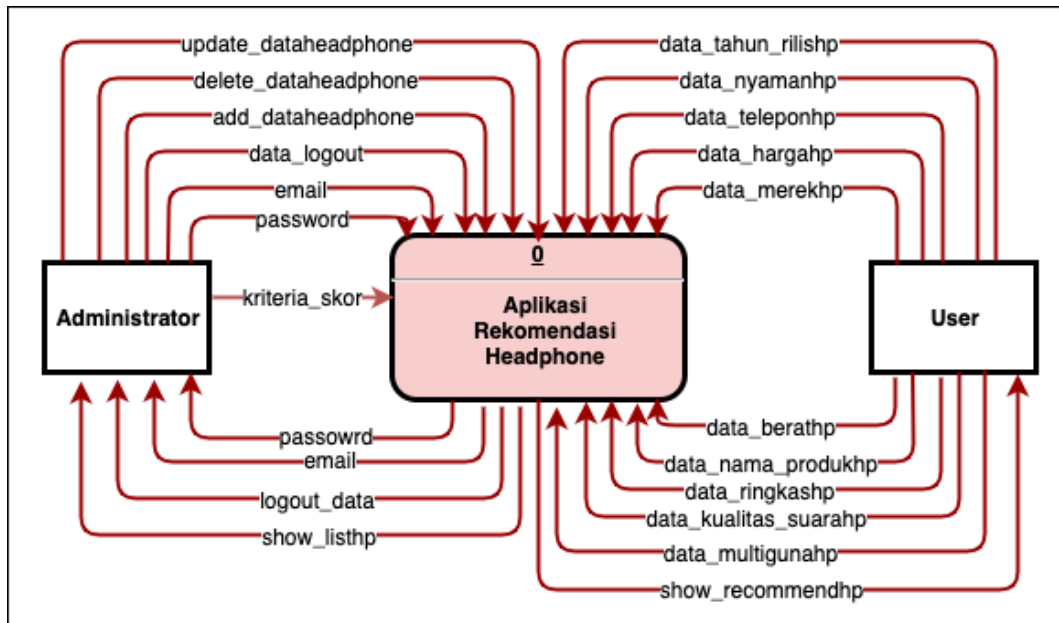
Pada tahap ini dilakukan proses pencatatan setiap kegiatan yang dilakukan selama proses penelitian ini berlangsung dan menyalurkan informasi tersebut ke dalam bentuk laporan sebagai bentuk dokumentasi.

3.2 Perancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi pada penelitian ini meliputi *flowchart* yang berfungsi untuk menggambarkan alur proses yang berjalan pada aplikasi, Data Flow Diagram yang berfungsi untuk menggambarkan aliran data dari suatu proses ke proses yang lain pada aplikasi, *Entity Relationship Diagram* dan *database schema* yang berfungsi untuk menggambarkan hubungan antara tabel pada basis data yang digunakan oleh aplikasi, struktur tabel berfungsi untuk menggambarkan secara detail struktur dari setiap tabel pada basis data, dan rancangan antarmuka yang berfungsi untuk menggambarkan tampilan aplikasi secara garis besar.

3.2.1 Data Flow Diagram

Pada tahap ini melakukan perancangan alur data yang ada pada saat sistem dijalankan. Alur data akan dijabarkan dalam bentuk *Data Flow Diagram* (DFD). Simbol - simbol yang digunakan pada DFD mengacu pada notasi Gane dan Sarson. Berikut DFD dari rancangan sistem rekomendasi *headphone*.

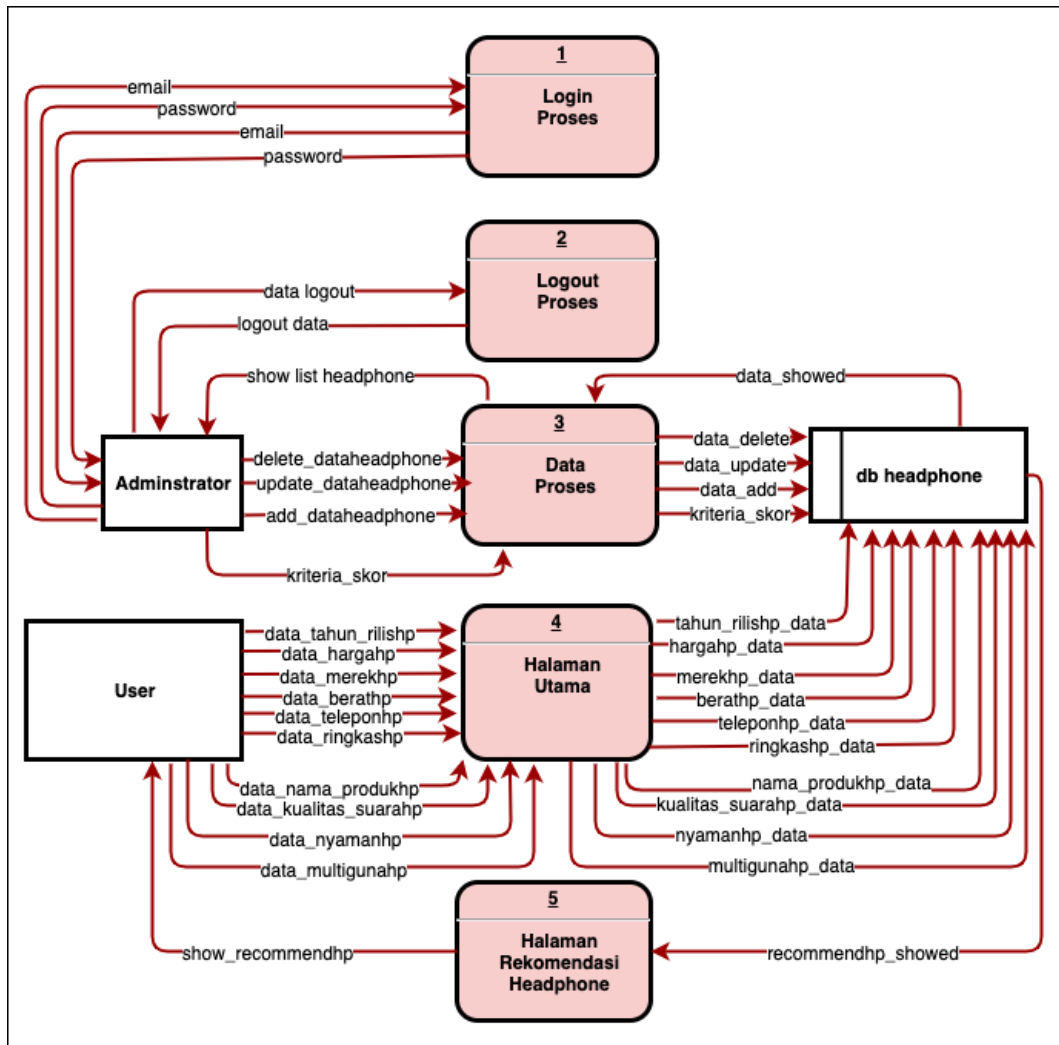


Gambar 3. 1 Context Diagram

Gambar 3.1 menjelaskan tentang *Context Diagram* atau sering disebut dengan *Data Flow Diagram(DFD) Level 0*. Pada diagram ini dijelaskan secara garis besar bahwa aplikasi ini memiliki dua entitas utama yaitu Administrator dan User. Penjabaran lebih lanjut akan digambarkan pada *DFD Level 1*.

Entitas *Administrator* berperan sebagai Admin yang mengurus *back-end* dari aplikasi rekomendasi *headphone*. Admin bertugas dalam hal *Create, Read, Update, dan Delete (CRUD)* data-data *headphone* yang dibutuhkan. Terlebih dahulu admin *login* dengan memasukan data berupa email dan password, jika divalidasi maka akan dilanjutkan ke halaman admin.

Entitas *User* yaitu pengguna yang menggunakan aplikasi rekomendasi *headphone* tersebut. Pengguna dapat melakukan pencarian *headphone* berdasarkan krtieria yang ditentukan oleh user. *Feedback* yang diberikan oleh aplikasi kepada *user* adalah berupa hasil rekomendasi *headphone* yang sudah diurutkan berdasarkan perhitungan algoritma *Analytical Hierarchy Process (AHP)* dari yang paling tertinggi atau yang paling sesuai dengan bobot kriteria *user*.



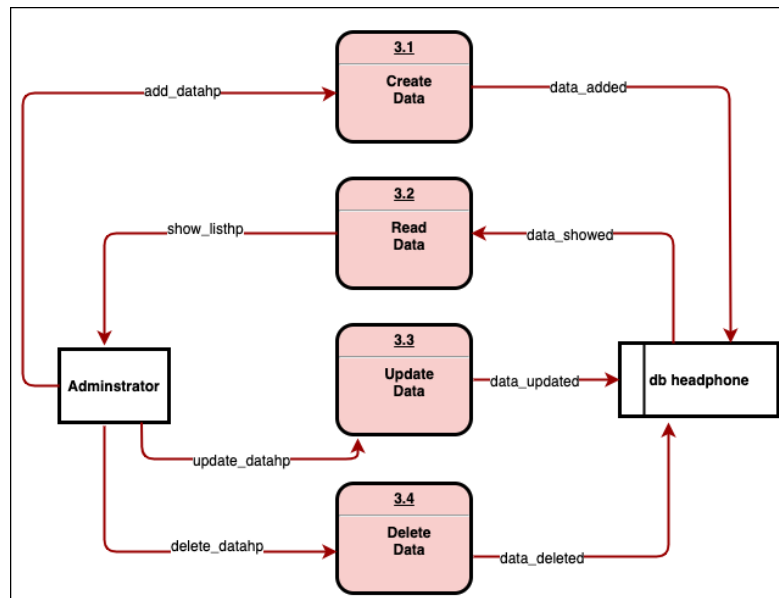
Gambar 3. 2 Data Flow Diagram (DFD) Level 1

Pada Gambar 3.2 menggambarkan DFD *level 1* yang menjelaskan 5 proses yang terjadi di dalam aplikasi. Kelima proses tersebut yaitu:

1. *Login Process* yaitu proses *login* yang dilakukan oleh admin untuk masuk ke halaman admin dengan memasukan data email dan password.
2. *Logout Process* yaitu proses *logout* yang dilakukan oleh admin untuk keluar dari halaman admin.
3. *Data Process* yaitu proses olah data yang terjadi di dalam sistem seperti menampilkan *database* headphone yang dikelola oleh admin serta menampilkan hasil rekomendasi headphone kepada pengguna aplikasi.

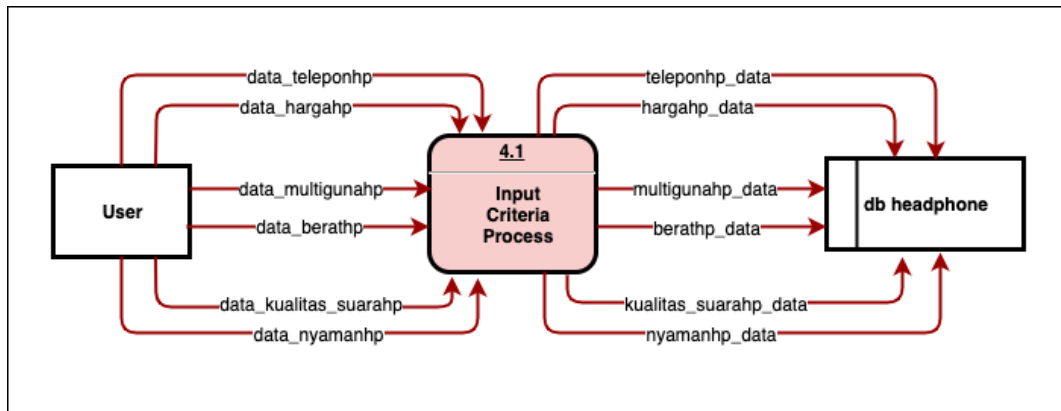
Proses ini terhubung langsung ke basis data *dbheadphone*. Proses ini juga mengerjakan proses *create*, *read*, *update*, dan *delete* data pada *database*. Data *headphone* ini berupa data tahun rilis, nama, merek, harga, berat, suara, *ringkas*, *call*, dan nyaman.

4. *Homepage* yaitu tampilan utama pada aplikasi yang menunjukkan proses pengguna memasukkan data kriteria headphone.
5. *Recommend Headphone Page* yaitu tampilan pada aplikasi setelah kalkulasi algoitma *Analytical Hierarchy Process* yang telah dilakukan menampilkan hasil rekomendasi *headphone*.



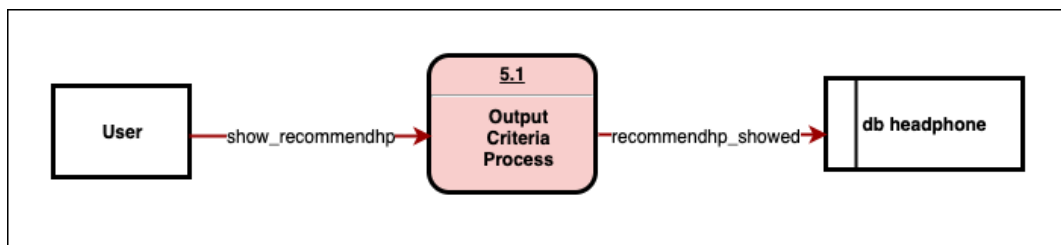
Gambar 3. 3 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Data Process

Gambar 3.3 menggambarkan aliran data yang terjadi dalam *Data Process*. Terdapat 4 proses utama dalam *Data Process* yaitu, *Create*, *Read*, *Update*, dan *Delete* data. Proses *create* digunakan untuk menambahkan data baru ke dalam *database headphone*. Proses *read* digunakan untuk melihat isi *database headphone*. Proses *update* digunakan untuk melakukan perubahan data pada *database headphone*. Proses *delete* digunakan untuk melakukan penghapusan data yang ada pada *database headphone*.



Gambar 3. 4 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Home Layout

Gambar 3.4 menjelaskan alur data yang terjadi pada proses *Homepage*. Proses ini memiliki proses *input criteria*, yaitu pengguna memasukkan kriteria ke dalam aplikasi. Kriteria untuk mendapatkan rekomendasi headphone mencakup data *call headphone*, harga dari *headphone*, merek dari produsen *headphone*, berat *headphone*, nyaman penggunaan *headphone*, dan suara *headphone*, yaitu kualitas suara seperti penggunaan beragam, telepon, dan perjalanan. Setelah itu data kriteria akan diteruskan untuk dikalkulasi dan disesuaikan dengan *database headphone*.

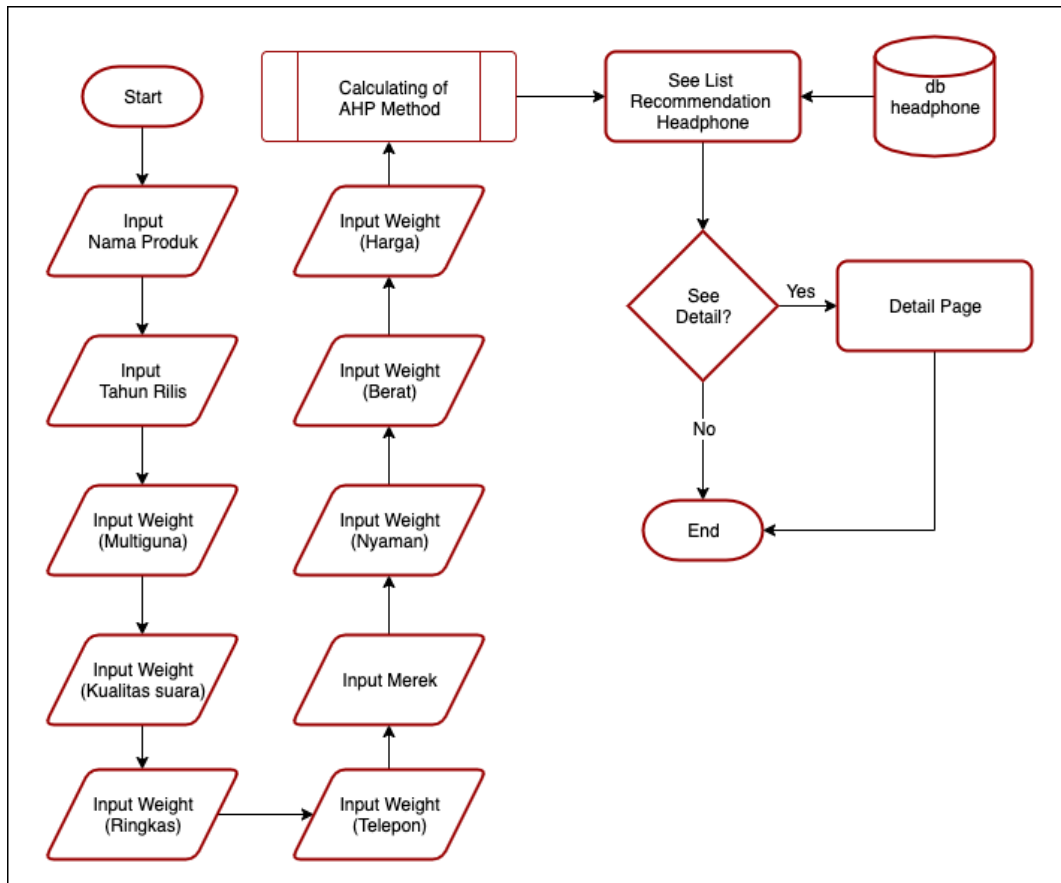


Gambar 3. 5 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Recommend Headphone Layout

Gambar 3.5 menggambarkan alur data yang terjadi pada proses *Recommend Headphone Page*. Dalam proses ini terdapat proses *Output Criteria* yaitu proses yang menghasilkan *output* kepada pengguna yang berupa hasil rekomendasi *headphone* yang telah di kalkulasi dan disesuaikan dengan kriteria yang telah di input *user* pada proses *Input Criteria*.

3.2.2 Flowchart

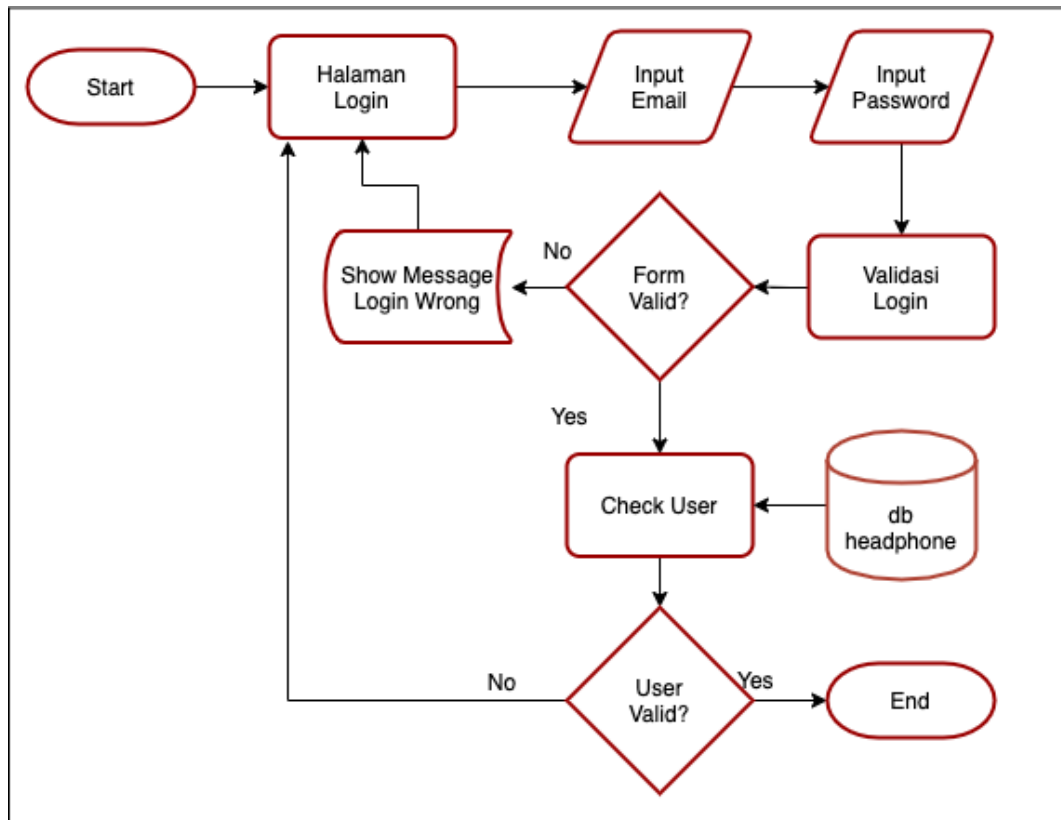
Pembuatan *flowchart* dimaksudkan untuk menjelaskan bagaimana aliran program berjalan. Berikut ini adalah *flowchart* yang digunakan.



Gambar 3. 6 *Flowchart Main*

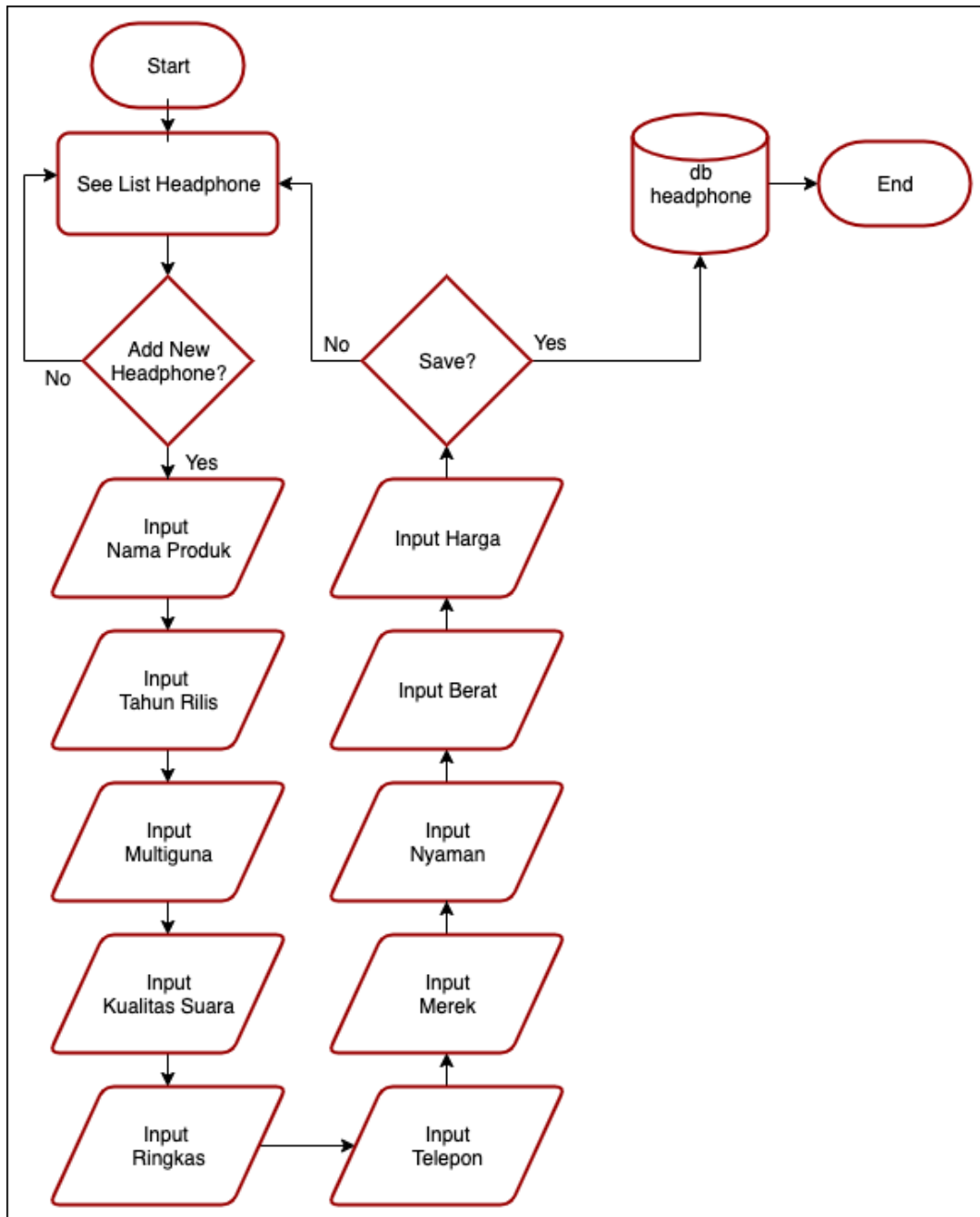
Gambar 3.6 menggambarkan *flowchart* utama dalam aplikasi rekomendasi *headphone*, dimulai dengan pengguna memasukkan kriteria seperti kriteria merek, harga, nama, rilis, kualitas suara, berat, telepon, ringkas, dan nyaman *headphone*. Setelah itu dilanjutkan dengan kalkulasi menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP) untuk menentukan hasil rekomendasi *headphone* yang sesuai dengan bobot kriteria pengguna. Kemudian setelah kalkulasi selesai, hasil rekomendasi *headphone* di tampilkan kepada *user*. Jika *user* ingin melihat lebih

rinci tentang *headphone* yang direkomendasikan, *user* dapat menuju halaman detail.



Gambar 3. 7 Flowchart Login ke halaman admin

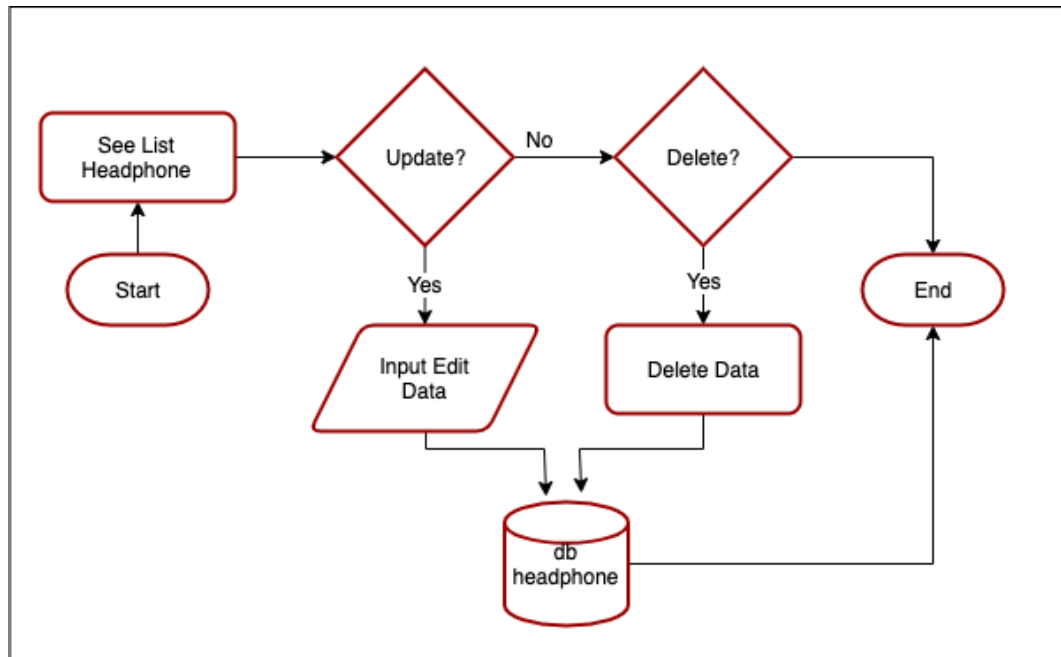
Gambar 3.7 menggambarkan *flowchart* dari proses *login* yang dilakukan oleh admin. Variabel *email* dan *password* admin dibuat secara *hardcode* pada aplikasi. Setelah admin memasukkan *email* dan *password*, akan dilakukan validasi, apabila valid, maka admin dapat masuk ke halaman admin untuk melakukan perubahan data-data *headphone* seperti menambah data *headphone*, mengubah data *headphone* yang sudah ada ataupun menghapus data *headphone* yang sudah tidak diperlukan. Tetapi jika *form login* tidak valid, maka admin akan kembali ke halaman login untuk memasukkan *email* dan *password* yang benar. Proses *login* berakhir ketika admin berhasil masuk kedalam halaman admin.



Gambar 3. 8 *Flowchart Add Data headphone*

Gambar 3.8 menjelaskan tentang *flowchart* dari proses tambah data headphone. Hal pertama yang dilakukan setelah admin berhasil masuk ke halaman admin adalah aplikasi akan menampilkan daftar data-data *headphone* yang ada di *database headphone*. Untuk menambahkan data *headphone*, admin perlu menekan tombol *add new headphone* yang telah disediakan. Di halaman tambah data *headphone* ada beberapa data yang perlu di masukkan oleh admin seperti merek,

harga, nama, rilis, kualitas suara, berat, telepon, ringkas, dan nyaman *headphone*. Semua data-data *headphone* dapat diperoleh dari *rtings.com*. Setelah data-data yang diperlukan telah lengkap, admin perlu menyimpan data tersebut dengan menekan tombol *submit*. Data *headphone* yang baru akan disimpan ke dalam *database headphone*.

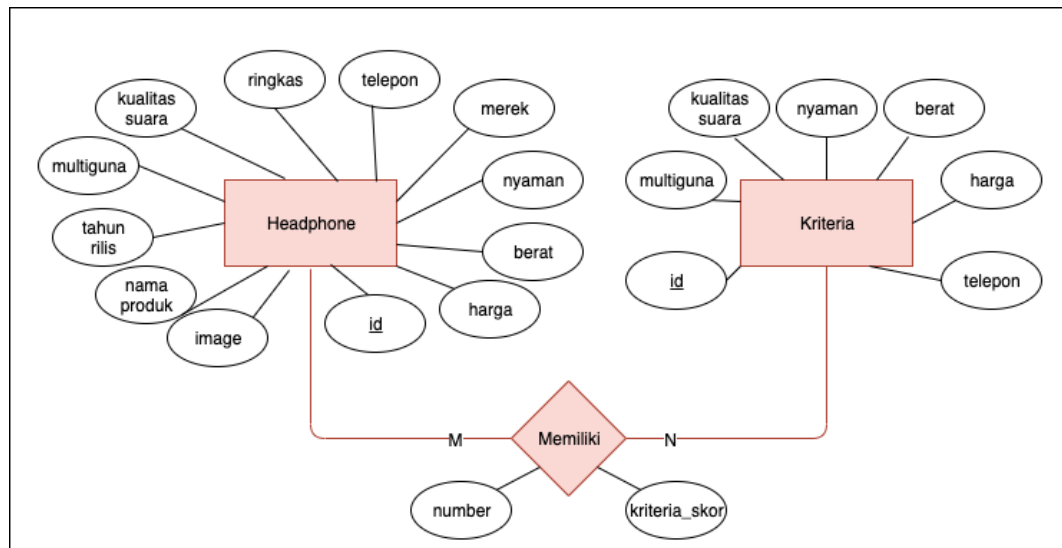


Gambar 3. 9 Flowchart Read, Update, dan Delete Data Headphone

Gambar 3.9 menjelaskan rangkaian alur proses yang terjadi pada proses *Read*, *Update*, dan *Delete* pada aplikasi rekomendasi *headphone* berbasis web. Pada awal halaman admin, telah disediakan data-data headphone yang ada pada *database headphone* dan ini merupakan proses *Read*. Kemudian dilanjutkan ke proses *Update* apabila admin akan melakukan perubahan data pada data-data *headphone* yang sudah ada. Proses *Delete* digunakan ketika admin akan menghapus data-data *headphone* yang sudah ada yang tersimpan di dalam *database headphone*.

3.2.3 Entity Relationship Diagram

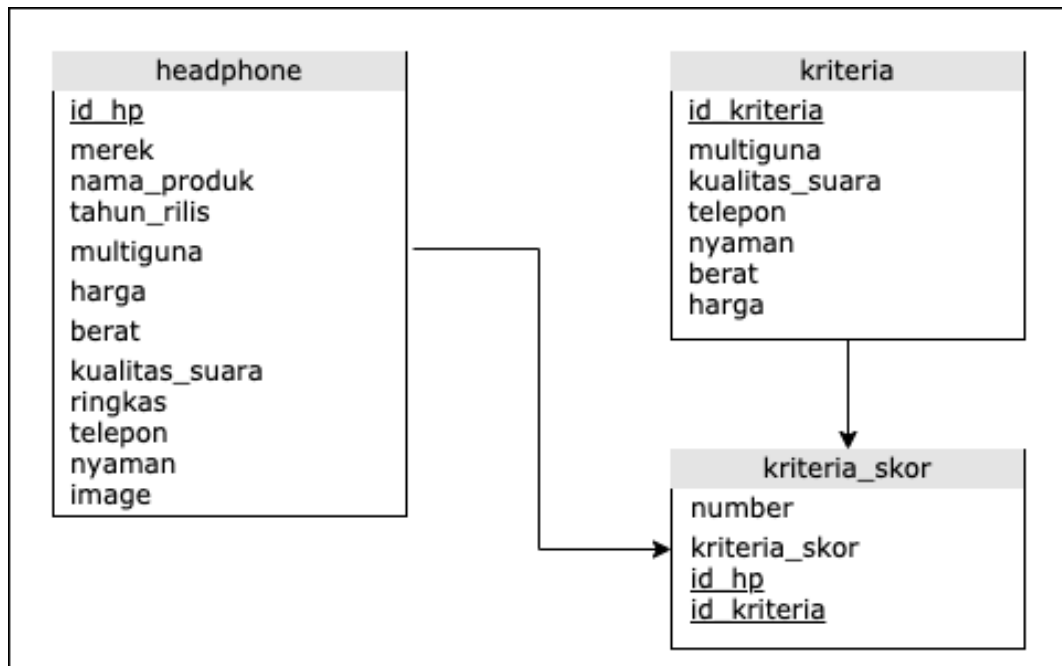
Setelah alur perpindahan data aplikasi dirancang, tahap selanjutnya adalah membuat *Entity Relationship Diagram* (ERD) sebagai penjelasan relasi dari setiap tabel pada database.



Gambar 3. 10 *Entity Relationship Diagram* (ERD) Aplikasi

Gambar 3.10 menggambarkan *Entity Relationship Diagram* (ERD) aplikasi rekomendasi headphone. Diagram ini menggambarkan hubungan yang terjadi antara entitas-entitas yang ada di dalam aplikasi. Terdapat 3 (tiga) buah entitas yang berhubungan dalam aplikasi ini yaitu entitas *Headphone* dengan entitas *HeadphoneKriteria*, lalu entitas *Kriteria* dengan entitas *HeadphoneKriteria*. Entitas headphone sendiri memiliki variabel *id*, *image*, *nama produk*, *tahun rilis*, *multiguna*, *kualitas suara*, *ringkas*, *telepon*, *merek*, *nyaman*, *berat*, *harga*. Entitas kriteria memiliki variabel *id*, *multiguna*, *kualitas suara*, *nyaman*, *berat*, *harga*, *telepon*. Kemudian entitas *KriteriaSkor* memiliki variabel *number*, dan *kriteriaskor*.

3.2.4 Database Schema



Gambar 3. 11 Database Schema Aplikasi

Gambar 3.11 merupakan *database schema* yang berfungsi untuk menggambarkan hubungan antara tabel-tabel yang terdapat pada basis data aplikasi. Terdapat 3 (tiga) buah tabel yang saling berhubungan, yaitu tabel *headphone*, *kriteria*, dan *kriteriaskor*. Tabel *headphone* memiliki *primary key* yang terhubung ke *kriteria*. Tabel *kriteria* memiliki *primary key* juga yang terhubung ke *kriteriaskor*.

3.2.5 Struktur Tabel

Database yang digunakan dalam penelitian ini adalah MySQL. Berikut struktur tabel yang ada dalam penelitian ini.

1. Tabel *headphone*

Tabel 3. 1 Struktur Tabel *headphone*

Nama Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
id_hp	Int(5)	Primary Key	Kode unik dari <i>headphone</i>
Nama Produk	Varchar(100)		Nama tipe <i>headphone</i>

Tabel 3. 2 Struktur Tabel headphone (Lanjutan)

Nama Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
Merek	Varchar(50)		Merek <i>headphone</i>
Tahun Rilis	Varchar(20)		Tahun rilis <i>headphone</i>
Berat	Int(5)		Berat <i>headphone</i>
Harga	Int(11)		Harga <i>headphone</i>
Kualitas Suara	Int(5)		Kualitas Suara
Multiguna	Int(5)		Penggunaan beragam
Ringkas	Int(5)		Penggunaan ringkas
Telepon	Int(5)		Penggunaan telepon
Nyaman	Int(5)		Nyaman <i>headphone</i>
Gambar	Varchar(255)		Gambar <i>headphone</i>

Tabel 3.2 merupakan struktur dari tabel *headphone* yang berfungsi untuk menyimpan seluruh data *headphone*. Setiap *headphone* memiliki data berupa id, nama, merek, rilis, *Berat*, *Harga*, *sound*, *Multiguna*, *ringkas*, *call*, *Nyaman*, dan *image*. Untuk *Primary Key* yaitu *id_hp*.

2. Tabel kriteria

Tabel 3. 3 Struktur Tabel kriteria

Nama Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
id_kriteria	Int(5)	Primary Key	Kode unik dari kriteria
Multiguna	Int(5)		Penggunaan beragam
Kualitas Suara	Int(5)		Kualitas suara
Harga	Int(11)		Harga <i>headphone</i>
Telepon	Int(5)		Penggunaan telepon
Nyaman	Int(5)		Nyaman <i>headphone</i>
Berat	Int(5)		Berat <i>headphone</i>

Tabel 3.3 merupakan struktur dari tabel fitur yang berfungsi untuk menyimpan seluruh data fasilitas dari *headphone*. Data yang tersimpan adalah *multiguna*, *kualitas suara*, *harga*, *telepon*, *nyaman*, *berat*, serta memiliki *Primary Key* yaitu *id_kriteria*.

3. Tabel Kriteria Skor

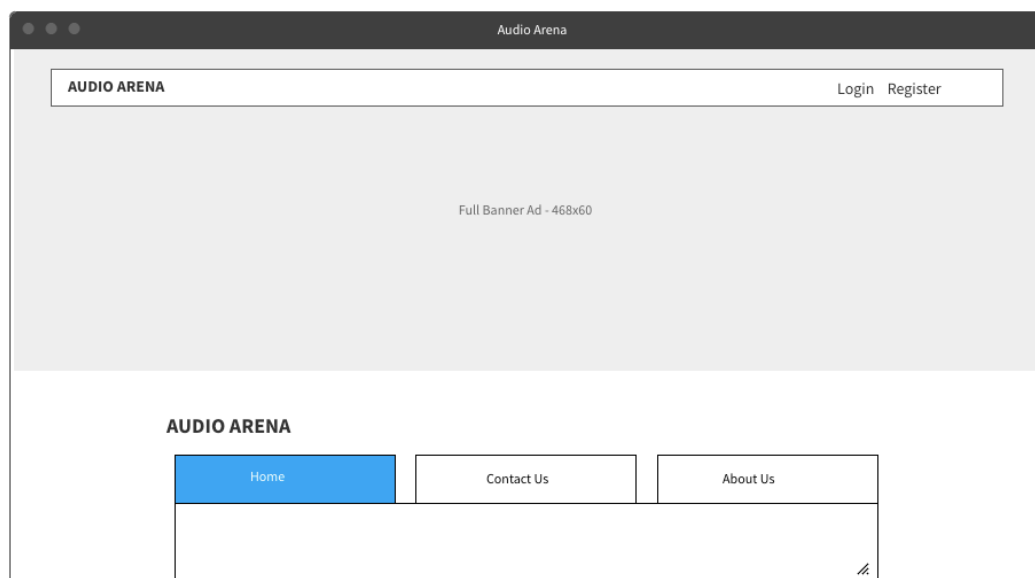
Tabel 3. 4 Struktur Tabel kriteria_skor

Nama Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
number	int(11)		Nilai perhitungan untuk kriteria <i>headphone</i>
kriteria_skor	Float		Skor dari <i>headphone</i> dan kriteria
id_hp	int(5)	Primary Key	Kode unik dari <i>headphone</i>
id_kriteria	Int(5)	Primary Key	Kode unik dari kriteria

Tabel 3.4 merupakan struktur dari tabel *kriteria_skor* yang berfungsi untuk menyimpan seluruh data kriteria yang digunakan untuk perhitungan algoritma *Analytical Hierarchy Process* (AHP). Memiliki data yaitu *number* dan *kriteria_skor* yang menunjuk kepada tabel *headphone* dan kriteria yang menunjuk kepada table *kriteria_skor*.

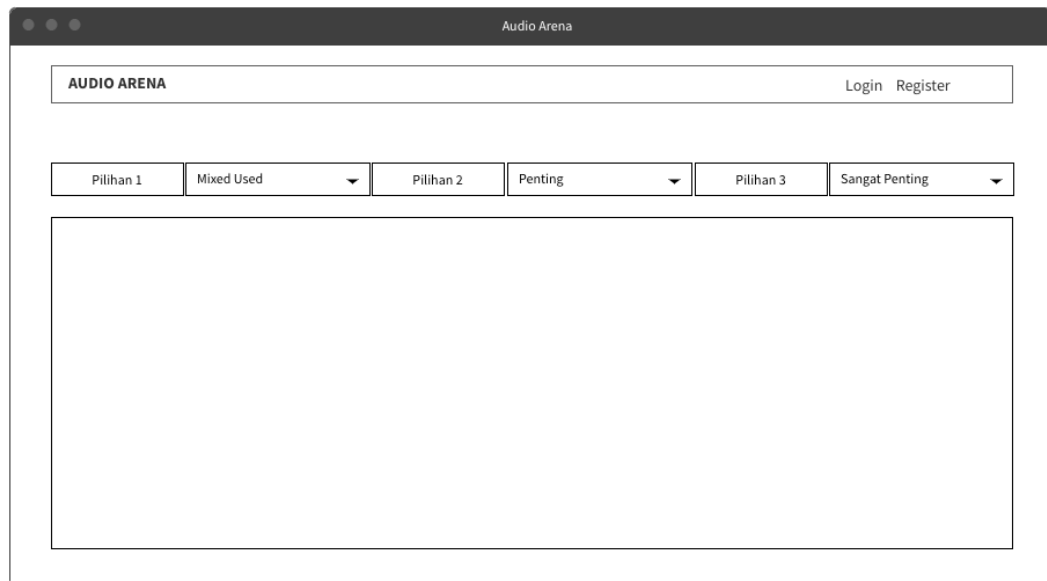
3.2.6 Rancangan Tampilan Antarmuka

Aplikasi rekomendasi *headphone* berbasis web yang dibuat perlu memiliki rancangan tampilan antarmuka sehingga aplikasi yang dibuat memiliki gambaran yang jelas seperti apa tampilan yang akan dibuat pada aplikasi. Berikut ini adalah rancangan antarmuka yang digunakan pada aplikasi.



Gambar 3. 12 Rancangan Antar Muka Halaman Beranda

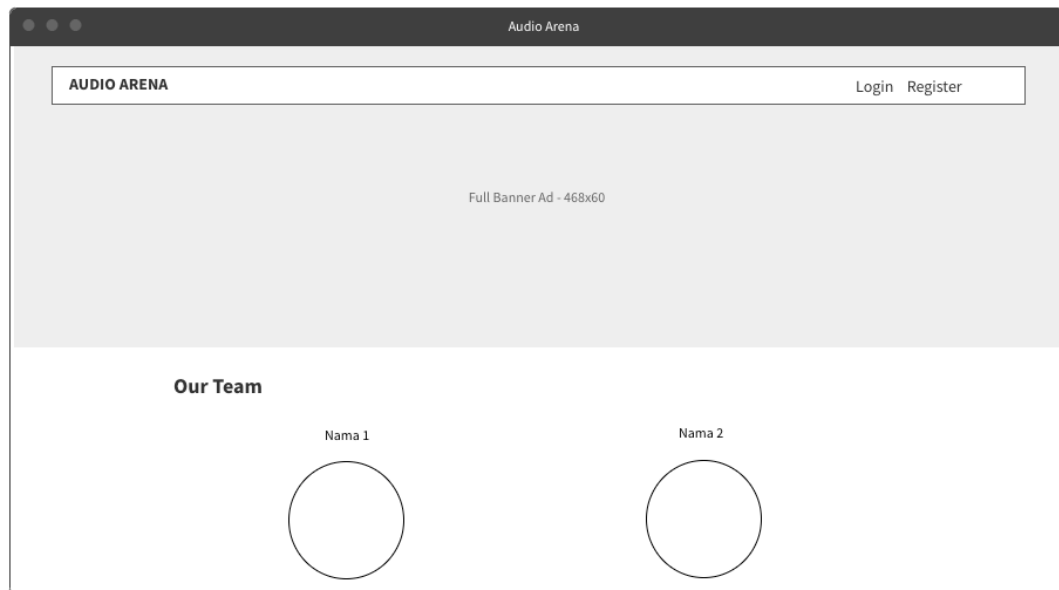
Gambar 3.12 merupakan rancangan antar muka halaman beranda. Terdapat tiga menu utama yaitu *Home* untuk kembali ke beranda, lalu *About Us* untuk pindah ke halaman *Our Team*, dan terakhir ada menu *Contact Us* untuk ke halaman *Contact Us*. Bagian kiri atas merupakan logo halaman beranda. Lalu dibagian bawah terdapat *image*.



The screenshot shows a web browser window titled "Audio Arena". The header contains the "AUDIO ARENA" logo on the left and "Login Register" links on the right. Below the header is a row of three dropdown menus. The first dropdown is labeled "Pilihan 1" and has "Mixed Used" selected. The second dropdown is labeled "Pilihan 2" and has "Penting" selected. The third dropdown is labeled "Pilihan 3" and has "Sangat Penting" selected. Below these dropdowns is a large, empty rectangular box, likely intended for an image or content.

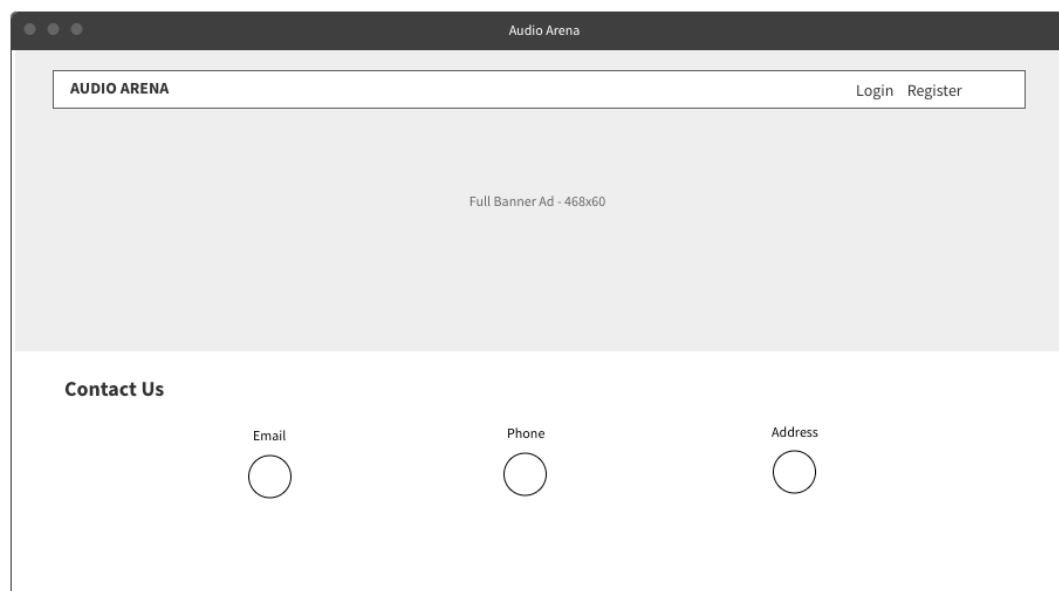
Gambar 3. 13 Rancangan Antar Muka Halaman Kriteria

Gambar 3.13 menggambarkan tentang rancangan antar muka pada halaman kriteria. Halaman kriteria terdapat dibawah halaman beranda. Halaman kriteria memberikan beberapa kriteria yang akan dijawab oleh pengguna seputar tentang headphone. Pengguna dapat memilih pilihan 1, pilihan 2, dan pilihan 3. Nilai kriteria menggunakan skala likert.



Gambar 3. 14 Rancangan Antar Muka Halaman *About*

Gambar 3.14 menggambarkan tentang rancangan antar muka pada halaman *about*. Terdapat judul halaman yaitu *Our Team* dan juga terdapat 2 kotak yang berisikan foto anggota tim yang membuat aplikasi rekomendasi *headphone* berbasis web. Bagian bawah foto terdapat nama anggota tim.



Gambar 3. 15 Rancangan Antar Muka Halaman *Contact*

Gambar 3.15 merupakan gambar rancangan antar muka dari halaman *contact*. Berisikan judul halaman yaitu *Contact Us* dan terdapat 3 ikon d bagian

tengah yang menggambarkan tentang email, nomor telepon, dan alamat email yang dapat dihubungi pengguna.

The wireframe shows a web browser window titled "Audio Arena". Inside the browser, there is a header bar with the text "AUDIO ARENA" on the left and "Login Register" on the right. Below the header, there are three selection criteria, each with a dropdown menu: "Pilihan 1" with "Mixed Used", "Pilihan 2" with "Penting", and "Pilihan 3" with "Sangat Penting". Below these criteria, there is a large rectangular area containing three square placeholders, each with a diagonal 'X' inside, representing recommended headphones.

Gambar 3. 16 Rancangan Antar Muka Halaman Rekomendasi

Gambar 3.16 menggambarkan tentang rancangan antar muka halaman rekomendasi. Halaman rekomendasi merupakan halaman lanjutan dari halaman kriteria. Setelah pengguna menentukan pilihan-pilihan kriteria yang ada, pengguna akan di arahkan ke halaman rekomendasi. Terdapat beberapa info dari *headphone* yang ditampilkan berupa kriteria yang dibandingkan seperti, *Multiguna*, *sound*, *Nyaman*, *Berat*, *Telepon*, dan *Harga*. Serta diberikan 3 rekomendasi headphone yang paling mendekati pilihan pengguna.

The screenshot shows the Admin Login interface for 'Audio Arena'. It features a header with the site name and navigation links, a large banner placeholder, and a central login form with email and password input fields and a login button.

Gambar 3. 17 Rancangan Antar Muka Halaman *Login* Admin

Gambar 3.17 menggambarkan rancangan antar muka tentang halaman *login* admin. Terdapat dua *field* yang harus di isi oleh admin, yaitu *email* dan *password* yang digunakan untuk login. Setelah selesai dibagian bawah *field* terdapat tombol *Login* yang digunakan untuk masuk kedalam halaman *dashboard* admin.

The screenshot shows the Admin Dashboard interface for 'Audio Arena'. It features a header with the site name and navigation links, a large banner placeholder, and a table displaying product data. A 'Tambah Produk' button is located above the table.

No	Nama	Merek	Tahun Rilis	Sound	Berat	Kenyamanan	Update/Delete
1	1	1	1	1	1	1	Edit Delete
2	2	2	2	2	2	2	Edit Delete
3	3	3	3	3	3	3	Edit Delete
4	4	4	4	4	4	4	Edit Delete
5	5	5	5	5	5	5	Edit Delete

Gambar 3. 18 Rancangan Antar Muka *Dashboard* Admin

Gambar 3.18 merupakan rancangan antarmuka dari halaman *dashboard* admin. Terdapat dua menu utama diatas kanan yaitu *menu login* dan *menu register*.

Menu *login* digunakan untuk melakukan login ke halaman *admin*. Menu *Logout* digunakan untuk keluar dari halaman *admin*. Bagian tengah terdapat daftar data *headphone*. Terdapat juga tombol tambah produk yang berfungsi untuk menambahkan data *headphone*. Bagian daftar *headphone* terdapat *field* yang dapat langsung diubah, yaitu *field* nama, merek, tahun rilis, sound, berat, nyaman dan harga. Dua *field* lainnya merupakan tombol *update* dan tombol *delete* yang dapat digunakan untuk mengubah dan menghapus data *headphone* yang telah dibuat.

The screenshot shows a web application window titled "Audio Arena". At the top right, there are links for "Login" and "Register". The main content area features a modal window titled "Produk Baru" with a close button "X". Inside the modal, there are several input fields: "Nama Produk", "Tahun Rilis", "Skor Mixed Used", "Skor Sound", "Skor Travel", and "Merek". To the left of the modal, there is a table with 5 rows and 2 columns. To the right of the modal, there is a vertical list of buttons: "Produk", "Delete", "Update", "Update", "Update", "Update".

Gambar 3. 19 Rancangan Antar Muka Halaman *Add New Headphone*

Gambar 3.19 merupakan rancangan antar muka dari halaman *add new headphone* yang berfungsi untuk menambah data *headphone* ke dalam basis data. Terdapat beberapa *field* yang harus di isi oleh admin seperti merek, harga, desain, kualitas suara, baterai dan fitur-fitur yang di sediakan oleh *headphone*. Bagian bawah terdapat tombol *submit* yang berguna untuk menyimpan data yang telah dimasukkan.